

## **La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria**

### **Transmedia Storytelling: The Ancestral Letter in Secondary Education**

### **Narrativa transmídia: Carta Ancestral no ensino secundário**

**Núria Molas-Castells**

**Universitat de Barcelona (España)**

[nmolascastells@ub.edu](mailto:nmolascastells@ub.edu)

**José Luis Rodríguez Illera**

**Universitat de Barcelona (España)**

[jlrodriguez@ub.edu](mailto:jlrodriguez@ub.edu)

*Fecha de recepción: 18 de mayo de 2017*

*Fecha de recepción evaluador: 1 de junio de 2017*

*Fecha de recepción corrección: 25 de junio de 2017*

## **Resumen**

En esta comunicación se presentan algunos aspectos surgidos del proyecto “Usos educativos de la narrativa transmedia” que tiene por objetivo comprender mejor las características de la narrativa transmedia y explorar los beneficios pedagógicos de su aplicación en un contexto de educación formal. La narrativa transmedia surge como una propuesta para llevar a la práctica educativa nuevas formas comunicativas y culturales caracterizadas por nuevos modelos de producción, distribución, consumo y participación, incidiendo especialmente en el uso complejo y crítico de códigos multimodales

(alfabetización digital avanzada). En esta investigación la narrativa transmedia se refiere a la creación de mundos en los que intervienen múltiples medios (analógicos y digitales) no coincidentes en el tiempo que se integran para dar coherencia a la narración. Se ha creado una narrativa transmedia ad hoc titulada La Carta Ancestral y se ha aplicado en dos institutos de educación secundaria obligatoria con 161 estudiantes. Los resultados indican que esta narrativa transmedia es útil para la mejor comprensión de los contextos de aprendizaje, así como la exploración de nuevas formas de implicación y el desarrollo de competencias culturales y de alfabetización digital.

**Palabras clave:** Narrativa transmedia; Nuevos medios; Educación secundaria.

### Abstract

This paper presents some aspects arising from the project "Educational Uses of Transmedia Storytelling". The project aims to better understand the characteristics of the transmedia storytelling and to explore its pedagogical benefits when it is applied in a formal setting. Transmedia storytelling emerges as a proposal to bring to the educational practice new communicative and cultural forms characterized by new models of production, distribution, consumption and participation, focusing especially on the complex and critical use of multimodal codes (advanced digital literacy). In this research transmedia storytelling refers to the creation of worlds in which multiple means (analogical and digital) are integrated to give coherence to the story. An ad hoc transmedia entitled The Ancestral Letter has been created and implemented in two secondary education institutes with 161 students. The results indicate that this transmedia storytelling is useful to better understand connections between learning contexts, as well as to explore new forms of student's involvement and the development of cultural competences and digital literacies.

**Palabras clave:** Transmedia storytelling; New media; Secondary education.

### Resumo

Neste artigo alguns aspectos emergentes do projeto "Usos Educacionais de narrativa transmídia" e visa compreender melhor as características da narrativa transmídia e explorar os benefícios pedagógicos da sua aplicação no contexto da educação formal são apresentados. Transmídia surge como uma proposta educativa para implementar nova comunicação e formas culturais caracterizadas por novos padrões de produção, distribuição, consumo e participação, com especial ênfase nos códigos multimodais complexos e críticos (literacia digital avançado) uso. Nesta pesquisa a narrativa transmídia refere-se à criação de mundos em que envolveu múltiplos (analógico e digital) de mídia incompatíveis no tempo que são integrados para dar coerência à narrativa. Ele criou uma ad hoc transmedia narrativa do anúncio intitulado A Carta Ancestral e foi implementado em dois institutos de ensino secundário com 161 alunos. Os resultados

indicam que esta narrativa transmídia é útil para uma melhor compreensão dos contextos de aprendizagem e explorar novas formas de envolvimento e o desenvolvimento de competências culturais e alfabetização digital.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia; Novas mídias; Educação secundária.

## Introducción

La sociedad de la información plantea a las instituciones y sectores sociales diversos nuevos retos a los que deben dar respuesta, relacionados con la presencia de las tecnologías en la vida de las personas y los marcos de pensamiento que acompañan su uso. Las nuevas prácticas derivadas se relacionan especialmente con características como la ubicuidad y la inmediatez. Una de sus consecuencias más destacables es el cambio en los códigos de significación y en la forma en que las personas utilizan las tecnologías, aprenden y las incorporan a su forma habitual de comunicación (Rodríguez Illera, 2013).

Las características de las nuevas formas de comunicación se diferencian de las tradicionales debido a características diversas, algunas identificadas por Scolari (2008) como la convergencia de medios y lenguajes. Las comunicaciones son básicamente multimediales, se basan en la utilización de múltiples medios de expresión para representar la información, así como la participación activa de los usuarios.

En este contexto surge un interés renovado por la narrativa y especialmente su relación con los medios, sobre todo a partir del crecimiento de la capacidad tecnológica y el aumento exponencial de la creación, difusión y distribución de la información en formatos digitales.

El propósito de este artículo es mostrar el interés por las posibilidades de integración de la narrativa transmedia en la educación formal. Esta propuesta se basa en la exploración de prácticas conectadas y los procesos de aprendizaje implicados. Se propone la incorporación en el contexto escolar de algunas actividades que los estudiantes realizan fuera de manera habitual, articulando escenarios integrados.

## Marco referencial

### La narrativa transmedia

La narrativa transmedia puede definirse a partir de la creación de historias en las que intervienen y convergen múltiples medios, tanto analógicos como digitales, así como localizaciones, todos ellos habitualmente de manera no concomitante en el tiempo. Los distintos medios realizan aportaciones de información diferentes y se integran para dar coherencia a la narración (Jenkins, 2003). Para poder dar significación y comprensión al

argumento se reclama un rol activo a la audiencia para conseguir una comprensión global y una apropiación del contenido que puede ser ampliado o cambiado según las decisiones de los usuarios.

La construcción y evolución constante de una definición sobre la narrativa transmedia ha propiciado la aparición de conceptos utilizados como sinónimos como cross-media, Alternative Reality Games o Pervasive Games entre otros. Todos ellos se refieren a un tipo de prácticas muy parecidas pero cada una de ellas con sus matices diferenciales (Dena, 2009).

Tal y como se ha apuntado en la definición, la convergencia de medios es una de las características fundamentales de la narrativa transmedia. El término convergencia se utiliza tanto para referir-se a una dimensión tecnológica como cultural, estrechando la relación y fusión de tecnologías y prácticas culturales que tradicionalmente se han presentado de forma independiente, tanto en su producción como en su recepción (Bukingham, 2007).

A diferencia de otras técnicas en las que se integran la narrativa y los medios digitales, la narrativa transmedia se define por la propia convergencia de los medios, que rompen barreras entre ellos facilitando los procesos de producción y distribución, y la integración de lenguajes y sistemas semióticos distintos.

Un segundo elemento destacable en la definición del término narrativa transmedia es la participación activa de los destinatarios. Las acciones y decisiones de los participantes son las que permiten avanzar en el desarrollo del argumento y su comprensión se realiza de forma aditiva. Este avance requiere a los usuarios producir, remezclar o modificar contenidos, en muchos casos mediante la creación de grupos de afinidad (Gee, 2003).

Tanto la convergencia entre dispositivos como las posibilidades de acceso y producción por parte de los usuarios son dos ejemplos de los cambios derivados de la sociedad digital que en muchas ocasiones tienen que ver con las prácticas de lectura, escritura y construcción de significado. Aunque muchas de las prácticas letradas que se incluyen en la narrativa transmedia siguen patrones o formatos de textos ya existentes previamente al surgimiento la sociedad de la información (Pahl y Burnett, 2013), el tiempo y el lugar son claves en la forma en la que estas prácticas son vividas y experimentadas debido a los procesos de significación y de apropiación.

El paso de la audiencia al usuario, de la unidireccionalidad a la interactividad, de la linealidad al hipertexto o de la periodicidad al tiempo real son algunas de las transformaciones de este paradigma comunicativo (Orihuela, 2002).

## Narrativa transmedia y educación

La incorporación de la narrativa transmedia a la educación formal se plantea bajo la hipótesis que es una herramienta adecuada para poner en práctica, entre otros, una buena comprensión, apropiación y remediación de contenidos con un componente motivacional fruto de la interpelación directa a la actividad de los estudiantes (Rodríguez Illera y Molas-Castells, 2014). Esta interpelación se realiza a través de prácticas analógicas y digitales, que surgen indistintamente en el contexto escolar o fuera del mismo y que tienen continuidad en otros contextos y prácticas.

Los elementos que forman la narración convergen más allá de la pantalla del ordenador, pero con un mecanismo similar para buscar la concepción global de la actividad por parte de los participantes y no sólo como tareas o elementos aislados.

Precisamente uno de los retos de la investigación basada en la narrativa transmedia pasa por entender mejor las interconexiones entre contextos de aprendizaje cuando se lleva a cabo una estrategia dentro del marco formal, pero que tiene continuidad más allá de las paredes de la escuela implicando, de una forma expansiva, elementos del contexto físico, social y emocional de los estudiantes. Pero además no sólo la estructura de la narrativa se expande en cuanto a contenidos, sino que además reclama de los estudiantes el uso de estrategias que cognitivamente, pero sobre todo emocionalmente, están previamente vinculadas a entornos informales.

La comprensión más extensa sobre las prácticas mediadas por tecnologías que se asocian a entornos informales o cotidianos puede ser un elemento clave para la modificación del pensamiento escolar y la inclusión efectiva de las tecnologías (Kaechele y Rodríguez Illera, 2008).

Hasta el momento esta aproximación se ha centrado básicamente en el análisis de medios individuales, pero se ve superada por la presencia de conceptos como transmedia, a partir de los que se pone el foco en la interpretación y la producción de materiales y discursos procedentes de diferentes plataformas, medios y lenguajes (Fisch, 2016). La perspectiva está estrechamente relacionada con la idea de observar los medios desde un punto de vista de ecología, entendida como el estudio de ambientes, su estructura y el impacto en las personas (Postman, 1970) así como las relaciones entre diferentes contextos de aprendizaje (Edwards, Biesta i Thorpe, 2009).

Pensar en escenarios de aprendizaje integradores implica construir un proceso continuo entre la escuela y la sociedad, desde una percepción ubicua del aprendizaje. Precisamente uno de los retos de la investigación basada en la narrativa transmedia pasa por entender mejor las interconexiones entre contextos de aprendizaje cuando se lleva a cabo una estrategia dentro del marco formal, pero que tiene continuidad más allá de las

paredes de la escuela implicando, de una forma expansiva, elementos del contexto físico, social y emocional de los estudiantes.

En el caso de la narrativa transmedia la integración se facilita porque la narrativa permite articular un contexto propio de ficción con la realidad de los usuarios, sumergiendo la narrativa en la realidad cotidiana del usuario (Szulborski, 2005).

### *Alfabetización digital y competencias culturales*

Desde un punto de vista educativo el interés de la interferencia de diferentes medios y contextos pasa por, entre otros, la posibilidad de que los estudiantes pongan en práctica competencias culturales que garanticen que puedan participar plenamente en la vida pública: juego, simulación, representación, apropiación, multitarea, distribución cognitiva, inteligencia colectiva, juicio, navegación transmedia, trabajo en red y negociación (Jenkins, et al., 2009). También incluye el dominio de habilidades relacionadas con la alfabetización digital, que van desde la capacidad de realizar juicios de valor sobre la información hasta lectura y comprensión de hipertexto, construcción de conocimiento, habilidades de búsqueda y gestión de la información, entre otros (Bawden, 2002).

Tanto las competencias culturales como la alfabetización están estrechamente relacionadas con el contexto, de manera que son diferentes en función de los contextos sociales en los cuales se desarrollan. En la narrativa transmedia éstas se evidencian especialmente a partir de la combinación de distintos elementos (analógicos y digitales) sin los cuales no es posible tener una comprensión global del mundo narrativo.

### **La Carta Ancestral**

El propósito de explorar el potencial de la narrativa transmedia en la educación, juntamente a la voluntad de explorar un campo poco estudiado fueron los motivos principales para el diseño de La Carta Ancestral, una narrativa transmedia de ficción con finalidades educativas. La narración incluyó una primera fase de diseño en la que se desarrolló el conjunto de la experiencia: diseño del mundo narrativo, interacciones con los estudiantes, momentos de toma de decisión y medios que formarían la historia. A continuación, se ejemplifica, de manera sintética, el argumento principal de este mundo narrativo:

La historia de ficción que se plantea está protagonizada por Toni Júpiter, un androide o mimet al que le quedan 30 días de vida. Al inicio de la historia Toni pide ayuda para detener su desconexión y sacar a la luz los planes de sus creadores, los Ancestrales, una comunidad secreta originaria de Ancestra, que ha trazado un plan para salvaguardar la Tierra de su principal enemigo, el hombre. Estos Ancestrales han iniciado un proceso, que denominan “Gran Sustitución”, y que tiene por objetivo la introducción paulatina de androides en sustitución de los humanos. Toni Júpiter, uno de los mimets, ha llegado a un grado de integración tan elevado que ha desarrollado emociones humanas y decide

rebelarse e intentar detener los planes de los Ancestrales. Cuando Estrella Blanco, la creadora de Toni y una de las Ancestrales, descubre las intenciones del joven decide reprogramarlo para que en un período de 30 días sea desconectado y muera. Toni decide escaparse y desde su escondite pide ayuda para poder salvarse. La única forma de ayudarlo es accediendo a la intranet de la empresa Mimets, S.A., dónde los Ancestrales guardan toda la información sobre sus planes, así como el código para poder reprogramar a Toni. Pero para poder acceder a la web antes se debe descifrar un código escrito en el alfabeto ancestral. Para poder hacerlo se deberán descubrir pistas e informaciones mediante materiales analógicos, por ejemplo, un diario personal y digitales, como una webquest o una caza del tesoro.

Todos los elementos que intervienen en La Carta Ancestral fueron diseñados y producidos específicamente para esta narrativa, formando un amplio entramado de pequeñas tramas argumentales explicadas a través de cada uno de los medios. Éstos proporcionaban pistas sobre la experiencia, de esta forma y tal y como se produce en muchas de las experiencias transmedia, la participación activa se recompensa con informaciones vinculadas, así el recorrido activo a través de los distintos medios se realiza con el objetivo de aprender más y resolver el misterio (Davidson, 2010). En total se produjeron treinta materiales en distintos medios, espacios reales y virtuales y personajes (Tabla 1).

**Tabla 1. Medios, espacios y personajes de la narrativa transmedia La Carta Ancestral**

<b>Medios</b>	
<b>Recursos interactivos</b>	<b>Recursos no interactivos</b>
<b>Facebook</b>	Videocartas
<b>Concurso de relots breves</b>	Intranet mimets
<b>Blog Ancestrales</b>	Exposición fotográfica
<b>Caza del tesoro</b>	Correo postal
<b>Webquest</b>	Camiseta
<b>Correo electrónico</b>	Web Mimets, S.A.
	Diario personal
	Códigos QR
	Alfabeto ancestral
<b>Espacios y localizaciones</b>	

<b>Espacios reales</b>	<b>Espacios no reales</b>
<b>Instituto(s)</b>	Sede de Mimets, S.A.
<b>Citilab/Museu Joan Abelló</b>	Escondite Toni J.
	Casa Toni Júpiter
	Masia pirineos
<b>Personatges</b>	
<b>Personajes con los que se interactúa</b>	<b>Personajes con los que se no interactúa</b>
<b>Toni Júpiter</b>	Adelaida
<b>Eliza Sebastians</b>	Padre de Toni
<b>Aurelio Mestres</b>	Don Álvaro
<b>Estrella Blanco</b>	Doña Fina
	Isidro
	Ama Rosa

## Metodología

### Contexto y objetivo

Esta investigación se enmarca en el contexto de Educación Secundaria Obligatoria, la última etapa de educación obligatoria que comprende cuatro cursos, con estudiantes de entre 12 y 16 años. Concretamente se centra en dos institutos de educación secundaria del área metropolitana de Barcelona en el cuarto curso de la etapa.

Estos dos institutos participaron durante dos meses en la aplicación de la narrativa transmedia de ficción La Carta Ancestral. El desarrollo de este proyecto responde al interés por explorar el potencial de la narrativa transmedia en un contexto de educación formal, como una propuesta basada en el aprendizaje por proyectos que permita poner en práctica formas de alfabetización digital avanzada y competencias culturales a partir de distintos contenidos mediáticos integrados en un mundo narrativo. El propósito es recoger la percepción sobre el uso de la narrativa transmedia con finalidades educativas de los estudiantes y profesorado de educación secundaria obligatoria.

De acuerdo con el propósito y con la exposición teórica realizada se estableció el objetivo principal de describir y comprender los beneficios pedagógicos que puede



ofrecer la narrativa transmedia, concretamente La Carta Ancestral, en un contexto de educación secundaria.

La Carta Ancestral se introducía en el instituto a través de la aparición de una videocarta que interpelaba a los participantes a involucrarse en la trama narrativa para conseguir información y así ayudar al protagonista. Los estudiantes actuaban como cazadores y recolectores de informaciones a través de distintos canales y medios, avanzando así en el desarrollo de la narrativa hasta el desenlace final. Las distintas actividades se desarrollaban indistintamente dentro del instituto o fuera e igualmente se utilizaban medios propios de la institución escolar, así como herramientas habitualmente no consideradas en la educación formal.

### **Muestra e instrumentos**

En la recogida de datos la muestra es casual ya que todos los estudiantes tuvieron la oportunidad de participar voluntariamente. La población total estaba formada por 161 estudiantes y 4 profesores.

Se optó por utilizar diferentes instrumentos que permitieran analizar todo el proceso y la experiencia de los estudiantes. Se emplearon herramientas de tipo observacional, que incluyeron la monitorización de la actividad de los estudiantes en redes sociales y las páginas web del proyecto. Además, se utilizaron técnicas narrativas de recogida de datos como son los diarios de sesiones elaborados por el profesorado y diarios de campo de los investigadores. Finalmente se realizaron 40 entrevistas en profundidad a estudiantes y a los 4 profesores implicados. El objetivo de todos los instrumentos fue la descripción sistemática y el análisis de la implementación, admitiendo a través del estudio de caso las experiencias subjetivas tanto de los participantes como de los investigadores.

Todos los instrumentos fueron utilizados presencialmente y las entrevistas en profundidad se organizaban a partir de dimensiones derivadas de los objetivos de investigación y de la inferencia teórica.

Para proceder a la interpretación de los datos se codificaron las repuestas a partir de la elaboración y revisión iterada de una tabla de codificación que permitió reajustar la asignación de códigos para analizar la información con más precisión.

## **Resultados y discusión**

Considerando algunas limitaciones impuestas por el contexto formal y por las características del tipo de narrativa a continuación se exponen los resultados principales. Se hace especial hincapié a la implementación de los medios digitales y la configuración de prácticas de los estudiantes.

Durante 12 sesiones los estudiantes navegaron por los distintos medios con grados de intensidad variables en función de los intereses individuales, pero también los colectivos, determinados básicamente por la utilidad de las actividades en relación con el avance de la historia y del misterio propuesto. Paralelamente a las actividades propiamente dichas se produjeron prácticas de significación e interpretación, configurando un modo de recepción particular, caracterizado por una proximidad emocional y una distancia crítica (Jenkins, 2006).

Uno de los elementos destacados fue la evidencia por parte de los estudiantes de la necesidad de construir significados a través de distintos medios y soportes. Esta elaboración implicó, entre otros, la combinación de habilidades y experiencias que los estudiantes desarrollan de forma aislada, además de su implicación para poder avanzar y completar la coherencia de la narración. La construcción es resultado de la combinación de modos de significación en soportes o medios digitales y otros basados en los medios tradicionales (Ryan, 2004).

La narrativa transmedia exige de los estudiantes una actitud activa y participativa, que incluya además del consumo, la apropiación y producción de nuevos contenidos, práctica estrechamente vinculada a la cultura participativa propia de la sociedad de la información. La falta de experiencia previa por parte de los estudiantes en la actuación como productores hizo que la mayor parte de las actividades que realizaron fueran aquellas que les permitían tener una relación más directa con la narrativa y avanzar para descubrir nuevas informaciones.

Hay un acuerdo generalizado que los momentos de mayor motivación coinciden con aquellos en los cuales existe una conexión directa entre los espacios narrativos y los de la vida cotidiana de los estudiantes. Las relaciones establecidas entre informaciones provenientes de diferentes medios se produjeron de una forma muy directa por parte de los participantes entre aquellas informaciones relacionadas con su contexto real.

La narrativa transmedia se propone como una herramienta para explorar la integración de prácticas informales y académicas, así como para mejorar lo que los estudiantes hacen con las TIC al margen de que pertenezcan o no al currículo oficial. La narrativa transmedia es una herramienta facilitadora para trabajar competencias que habitualmente no tienen lugar dentro del aula formal o bien se trabajan de forma aislada pero que paradójicamente son necesarias para el desarrollo de los estudiantes en la sociedad digital.

De hecho, unos de los principales focos de interés de la narrativa transmedia es la incorporación de elementos externos al marco escolar y viceversa. La simulación en forma de juego facilita los procesos de aprendizaje permanente (Salen i Zimmerman, 2004) y por lo tanto se puede dar tanto dentro como fuera de la escuela. Esta propuesta

propicia la integración dentro del marco escolar de estrategias propias del aprendizaje informal y aprovechar los beneficios pedagógicos derivados.

Se puede afirmar que a partir de la participación se pusieron en práctica formas de alfabetización digital avanzada, entendida como el uso complejo de herramientas digitales, así como la convergencia de medios. Los estudiantes no manifestaron haber tenido ninguna dificultad en el uso de medios, aunque se encontraron algunas dificultades en la activación del pensamiento deductivo para la elaboración de hipótesis y en establecer conexiones entre las informaciones provenientes de distintos medios para sacar conclusiones. Así mismo los estudiantes tienen una percepción de competencia suficiente respecto a la búsqueda y tratamiento de la información, aunque puede observarse que ésta práctica se desarrolló de forma intuitiva y siguiendo criterios de búsqueda básica. El uso de las redes sociales fue una de las actividades que más se alejan de la actividad puramente escolar y que a raíz de la integración en la narración como una herramienta útil en el proceso de indagación, se utilizó indistintamente dentro y fuera del instituto. Se desarrollaron nuevos roles por parte de los estudiantes, del papel pasivo a convertirse a la vez en emisores para poder componer, compartir, participar y difundir. La base de las prácticas alfabetizadas observadas se focaliza en las habilidades y competencias en el uso de información y la comunicación y no sólo en las habilidades de uso de la tecnología.

## Conclusiones

Los resultados sugieren que la narrativa transmedia es una buena herramienta para la integración de contenidos curriculares y herramientas TIC, así como el desarrollo de prácticas alfabetizadoras. Aunque la narrativa transmedia incorpora elementos digitales y tecnológicos surge como una forma de integrar el uso de las tecnologías desde un punto de vista pedagógico, una propuesta para incorporar a la agenda educativa nuevas configuraciones de medios que los estudiantes están acostumbrados a utilizar en su vida cotidiana.

Desde un punto de vista conceptual la educación siempre ha sido transmedial, los medios se planifican y utilizan estratégicamente en el aula para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y para conseguir que las competencias con los requerimientos del contexto social en el que se sitúan. Es a partir de la necesidad de recontextualizar el currículum y hacerlo relevante que a narrativa transmedia se plantea como una oportunidad para conocer mejor las prácticas de los estudiantes y establecer escenarios de aprendizaje relacionados entre diferentes contextos.

En conclusión, la narrativa transmedia tiene interés para la educación, por un uso nuevo de las formas narrativas, de distintos medios y lenguajes asociados, así como explorar nuevas formas de implicación en contextos de educación formal que permita

nuevas configuraciones de los medios que los estudiantes están acostumbrados a utilizar en su vida cotidiana.

## Bibliografía

- Bawden, D. (2002). Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. *Anales de Documentación*, 5, 361–408.
- Buckingham, D. (2007). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Davidson, D. (2010). *Cross-media communications: an introduction tot the art of crating integrated media experiences*. Halifax (Canadá): ETC Press.
- Dena, Ch. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct media and environments*. Tesis doctoral, University of Sidney, Australia.
- Edwards, R., Biesta, G., y Thorpe, M. (2009). *Rethinking contexts for learning and teaching*. London: Routledge.
- Fisch, S. M. (2016). Introduction to the special section: transmedia in the service of education. *Journal of Children and Media*, 10(2), 225–228.
- Gee, J.P. (2003) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *Technology Review*, 15.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. y Robison, A.J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Massachusetts: MIT Press.
- Kaechele, M. y Rodríguez Illera, J. L. (2008). Alfabetización digital y adolescentes: un desafío para el sistema escolar. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 42(3), 55–76.
- Orihuela, J. L. (2002). Los nuevos paradigmas de la comunicación. *eCuaderno*. Recuperado de: <http://www.ecuaderno.com/paradigmas/>
- Pahl, K. I Burnett, C. (2013) Literacies in homes and communities. En: Hall, K., Cremin, T., Comber, B., i Moll, L.. *International handbook of research on children's literacy, learning, and culture*. Sussex: Wiley-Blackwell.

- Postman, N. (1970) *The Reformed English Curriculum*. En: A.C. Eurich (Ed.), *High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education* (p.160–168). New York: Pitman.
- Rodríguez Illera, J.L. (2013). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Rodríguez Illera, J.L. i Molas-Castells, N. (2014). Educational uses of transmedia storytelling. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 23(4), 335-357.
- Ryan, M.L. (2004): Introduction. En: Ryan, Marie-Laure (ed.): *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, Neb. 2004:1–40.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004) *Rules of play. Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): MIT Press
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Szulborski, D. (2005). *This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Santa Barbara (USA): New-Fiction Publishing.